LUPO SOLITARIO 4

L'ALTARE DEL SACRIFICIO

JOE DEVER – GARY CHALK

Errata di Firefox
a cura di Mauro Longo (Mornon)

Un ringraziamento a Zot per la consulenza.

Stampa l'errata, ritaglialo e inseriscilo fra le ultime pagine del libro, così sarà consultabile ogni volta che vorrai!

Revisione ottobre 2012

librogame'S LAND

www.librogame.net

Generale
Per molte considerazioni di carattere generale e relative ai termini generali delle traduzioni e al Regolamento, si consideri l'introduzione fatta per gli Errata di LS 1.
In particolare si ricordi che la Guarigione può essere usata ogni volta che si supera un "paragrafo numerato" e non una generica "tappa".

Un'altra considerazione generale che vale per moltissimi paragrafi di questo libro e che andrebbe estesa anche agli altri volumi della serie è la seguente: se si hanno a disposizione Arti Ramas oppure Oggetti, si ha anche l'implicita libertà di non farne un uso obbligato nelle scelte di fine paragrafo. Non solo infatti *non* usare ciò che si ha a disposizione è spesso conveniente, ma, in ogni caso, omettere l'opzione di una decisione alternativa obbliga il giocatore ad andare ad un certo paragrafo senza poter scegliere e questo sembra in antitesi con il concetto stesso di librogame per cui "il protagonista sei tu".

Esempio di interpretazione di questa regola (che il lettore può decidere o meno di applicare):
"Se possiedi un Medaglione di onice, vai al 305.
Se hai l'Arte del Mimetismo e hai raggiunto il grado di Guardiano o più vai al 49."

diventa:

"Se possiedi un Medaglione di onice *e intendi usarlo*, vai al 305.
Se hai l'Arte del Mimetismo, hai raggiunto il grado di Guardiano o più *e intendi usare le tue abilità*, vai al 49."

In questo libro, tale ampliamento delle possibilità si applica ai seguenti paragrafi: 15, 21, 23, 24, 29, 51, 54, 57, 67, 70, 73, 87, 92, 102, 113, 136, 153, 168, 182, 200, 224, 244, 254, 258, 270, 274, 279, 291, 293, 296, 301, 315, 331, 335.

Regole
12: è possibile arrivare in questo paragrafo senza Zaino; pertanto la Corda, la Pozione e i Pasti possono essere presi solo se si dispone di uno Zaino. La Pozione è comunque utilizzabile direttamente, se non abbiamo recuperato tutta la Resistenza con le cure mediche da +6 Resistenza fornite a fine battaglia!

40: la frase "...ed hai raggiunto il grado di Aspirante..." è da modificare in "...ed hai raggiunto il grado di Aspirante o superiore..." A questo punto della storia potremmo infatti essere anche al grado di "Guardiano" o addirittura esser diventati "Tutore".
79 e **123**: per evitare gravi problemi di coerenza nella storia al successivo paragrafo **322**, il testo del paragrafo va corretto in questo modo: "...Appena dentro la galleria trovi una cassa sfondata con dentro cinque Torce (*Attenzione: sei torce per il paragrafo 123*) e un Acciarino. Qui c'è buio pesto e a meno che tu non possegga un metodo di illuminazione alternativo alle Torce (Sfera luminosa di Kalt), avrai bisogno di almeno di una Torcia e un Acciarino (nel caso ti si spenga) per muoverti nel buio della miniera. Naturalmente puoi prendere quante Torce vuoi, ricordando però che ognuna di esse occupa un posto nello Zaino. Se non ne possiedi già uno, aggiungi l'Acciarino ai tuoi Oggetti assieme alle Torce che intendi portare con te: Segna le variazioni sul Registro di Guerra."
90: questo paragrafo è raggiungibile in più modi. Uno di questi è resistere alla carica a cavallo al paragrafo **333**, per poi decidere di combattere al paragrafo **220** che ci rimanda al paragrafo **90**. Il problema è che a questo punto della storia, il cavaliere Vassako ha probabilmente subito danni durante la carica a cavallo. Il testo andrebbe integrato in questo modo: "se precedentemente hai colpito il cavaliere durante la carica a cavallo, sottrai i punti precedentemente inferti dalla Resistenza del tuo nemico."
94: anche qui c'è un problema di Torce e Acciarino; al paragrafo va aggiunto: "Sulla riva ghiaiosa, trovi una cassa sfondata con dentro sei Torce e un Acciarino. A meno che tu non possegga un metodo di illuminazione alternativo alle Torce (Sfera luminosa di Kalt), ne accendi una per proseguire. Naturalmente puoi prendere quante Torce vuoi, ricordando però che ognuna di esse occupa un posto nello Zaino. Se non ne possiedi già uno, aggiungi l'Acciarino ai tuoi Oggetti assieme alle Torce che intendi portare con te: Segna le variazioni sul Registro di Guerra."
153: "perdi quattro punti di Resistenza durante i primi due scontri" va corretto con "perdi quattro punti di Combattività durante i primi due scontri.
158: anche qui c'è un problema di Torce e Acciarino; al paragrafo va aggiunto: "Vicino alla fanghiglia dove ti sei svegliato trovi una cassa sfondata con dentro sei Torce e un Acciarino. A meno che tu non possegga un metodo di illumi-

nazione alternativo alle Torce (Sfera luminosa di Kalt), ne accendi una per proseguire. Naturalmente puoi prendere quante Torce vuoi, ricordando però che ognuna di esse occupa un posto nello Zaino. Se non ne possiedi già uno, aggiungi l'Acciarino ai tuoi Oggetti assieme alle Torce che intendi portare con te: Segna le variazioni sul Registro di Guerra."
331: anche qui c'è un problema di Torce e Acciarino; al paragrafo va aggiunto: "Di fianco al pozzo trovi una cassa sfondata con dentro sei Torce e un Acciarino. Nella miniera c'è buio pesto e a meno che tu non possegga un metodo di illuminazione alternativo alle Torce (Sfera luminosa di Kalt), avrai bisogno di almeno di una Torcia e un Acciarino (nel caso ti si spenga) per muoverti nel buio del fiume sotterraneo. Naturalmente puoi prendere quante Torce vuoi, ricordando però che ognuna di esse occupa un posto nello Zaino. Se non ne possiedi già uno, aggiungi l'Acciarino ai tuoi Oggetti assieme alle Torce che intendi portare con te: Segna le variazioni sul Registro di Guerra."
333: andrebbe integrata la seguente frase: "Segna sul Registro di Guerra quanti danni infliggi al cavaliere."

Traduzione
57, **84**, **279** e **318**: imprecisione di traduzione della profezia: "...e se a morir sarà una principessa risorgeranno dall'abisso i morti..." sarebbe: "...e se a morir sarà un nobile reale risorgeranno dall'abisso i morti..." Nell'originale si parla infatti di "un membro della famiglia reale"; è di certo molto più cavalleresco salvare la classica fanciulla indifesa, ma così facendo c'è un paradosso in un'altra avventura, dato che in *Terror of the Darklords* (scenario per il *Lone Wolf Multyplayer Gamebook*), ci ritroveremo a dover salvare un personaggio di sesso maschile dalla medesima situazione.

Testo
132: la frase di scelta a fine paragrafo è incompleta e quindi non si capisce che intenzioni abbia Lupo Solitario. "Se ti sembra che qualcosa non va, vai al **67**" dovrebbe essere invece: "Se ti sembra che qualcosa non va e vuoi abbandonare la città, vai al **67**". Infatti andando al paragrafo **67** scopriamo che Lupo Solitario si sta incamminando verso le porte della città per scappare con le sue truppe.

Rimandi
241: questo è un errore piuttosto grossolano ed abbastanza grave per il continuo della storia. Andando avanti al **309**, misteriosamente ci troviamo senza il nostro gruppo. Modificando il rimando al paragrafo **343** incontriamo invece un mostro che ci priva di tutti i nostri uomini. Per quanto sia una tragedia, per lo meno così la storia riacquista un senso. Inoltre, la frase: "... ma a Est vedi un altro banco di ghiaia da cui parte un banco asciutto" risulta sbagliata. In realtà leggendo il paragrafo **101** si capisce che il banco di ghiaia si trova ad Ovest.
C'è inoltre un problema di Torce e Acciarino e al paragrafo bisogna aggiungere: "Qui la volta è molto più alta. Dove vi siete arenati trovi una cassa sfondata con dentro sei Torce e un Acciarino. Qui c'è buio pesto e a meno che tu non possegga un metodo di illuminazione alternativo alle Torce (Sfera luminosa di Kalt), avrai bisogno di almeno di una Torcia e un Acciarino (nel caso ti si spenga) per muoverti nel buio del fiume sotterraneo. Naturalmente puoi prendere quante Torce vuoi, ricordando però che ognuna di esse occupa un posto nello Zaino. Se non ne possiedi già uno, aggiungi l'Acciarino ai tuoi Oggetti assieme alle Torce che intendi portare con te: Segna le variazioni sul Registro di Guerra."